



Die Brut  
des Bösen  
Bonusmaterial

## Ysolde Wurtzkrüder



Diese eher unscheinbar wirkende, aber patente Frau mittleren Alters ist ein seltener Gast in der Herberge. Und dies aus gutem Grund. Ysolde Wurtzkrüder verdient sich ihren bescheidenen Lebensunterhalt als Kräutersammlerin in den Bergen und Tälern der näheren Umgebung. Sie reist dabei immer wieder von Ort zu Ort, besucht die einsamen Höfe sowie kleinen Ansiedlungen sowohl in den schroffen Höhen, wie auch den schattigen Kluften der Zwillingsgipfel des Kollzacken. Dabei hat sie rasch gelernt, auf sich allein gestellt zu überleben. Eigentlich begann dies jedoch schon sehr viel früher, in ihrer Kindheit. Denn die kundige Kräuterfrau ist ein Waisenkind, ihre ihr unbekanntern Eltern haben sie einfach vor dem Waisenheim in Stammhausen abgelegt und sind danach verschwunden. Wie sich kurze Zeit später jedoch herausstellte, fielen sie in den weglosen Bergwäldern einem hungrigen Wolfsrudel zum Opfer. Nun, vielleicht war dies ja sogar eine Art göttlicher Strafe, denn ihre Eltern hatten Ysolde eigentlich immer schon allein und somit im Stich gelassen. Das arme Kind musste von dem leben, was es selbst erbetteln oder in der Wildnis finden konnte. Zudem übertrug sich der schlechte Ruf ihrer lotterhaften Erzeuger auf Ysolde, so dass die anderen Kinder des Dorfes **Hufhaim** sich einen bösen Spaß daraus machten, sie bei jeder Gelegenheit zu haschen und danach übel zu piesacken. Nicht einmal bei den erwachsenen Dorfbewohnern war sie gern gesehen. Darum erlernte das solchermassen geschundene Kind schon sehr früh, sich quasi „unsichtbar“ zu machen. Fast schon instinktiv gelang es Ysolde, anderen aus dem Weg zu gehen, stets ein Versteck zu finden oder sich anbahnenden Ärger vorauszuahnen. Dieses oftmals nützliche Talent hat sich die gewitzte Kräuterfrau bis zum heutigen Tage erhalten und es hat sie in den weglosen Bergwelten schon mehr als einmal vor ernsthaften Schwierigkeiten bewahrt. Selbst in einem mit Menschen gefüllten Raum fällt die klein gewachsene, extrem unauffällige Kräuterfrau immer als Letzte ins Auge ... Dennoch hat ihr beklagenswertes Dasein Ysolde bereits als kleines Kind hart werden lassen. Sie musste viel zu schnell lernen, irgendwie ohne fremde Hilfe zurechtzukommen und dabei das Beste aus jeder Situation zu machen. Aber solch ein Leben macht einen Menschen zu einem eher mitleidlosen Außenseiter, der sich nicht um das Wohlergehen anderer schert. Und das zeigte sich zumindest zunächst in Ysoldes gesamtem Verhalten, das folgerichtig daraus resultierte, dass sie als Kind niemals echte Zuneigung erhalten hatte. Zum Glück aber fand sie in **Anke Lämmerspiel**, der Leiterin des Waisenheims in **Stammhausen**, endlich eine fürsorgliche Gönnerin, die sich ihrer (trotz aller anfänglichen Probleme mit dem „wildem Kind“) annahm und dafür sorgte, dass aus dem höchst misstrauischen, kratzbürstigen, verwehrlosten Mädchen nach und nach eine junge Frau wurde, die sich mehr oder weniger gut in menschlicher Gesellschaft zurechtfinden konnte. Dafür ist Ysolde ihr zutiefst dankbar. Anke Lämmerspiel ist die einzige Person in ihrem Leben, für die sie sich in ernsthafte Gefahr begeben würde. Trotz der liebevollen Zuwendung der Waisenheim-Leiterin aus Stammhausen und sogar einiger ersten echten Freundschaften mit den anderen Kindern dort, blieb Ysolde eine in

sich gekehrte, vorsichtige und vor allem einzelgängerische Person. Und da sie bereits in jungen Jahren das zwar gefährvolle, aber freie Leben in der Wildnis notgedrungen kennengelernt hatte, entschied sie sich eigentlich aus einer Laune heraus dazu, Kräutersammlerin zu werden, um somit nur recht selten anderen Menschen begegnen zu müssen. Und sie versteht ihr Handwerk. Ja, sie weiß sogar, wo die legendäre Eisrose auf dem Kollzacken zu finden ist, oder sich das mysteriöse, legenden-umrankte Grab des Giganten befindet.

Ysolde Wurtzkrüder ist klein, aber robust gebaut. Man kann durchaus behaupten, dass sie ein Allerwelts Gesicht ihr eigen nennt, was ihr nur gelegen kommt. Das lange Leben vorwiegend in der freien, lebensfeindlichen Natur des Riesenjoch-Gebirges hat sie jedoch – auch äußerlich auf den ersten Blick ersichtlich – abgehärtet. Entsprechend wirkt sie älter, als sie in Wahrheit ist. Ysolde legt zudem keinen großen Wert auf ihr Erscheinungsbild. Wozu auch, wenn sie sich ja doch die meist Zeit völlig allein durch die Berge und Wälder schlägt? Ihre Bekleidung ist vor allem zweckdienlich, wärmend, vielfach geflickt und nicht immer sauber. Allerdings nutzt sie jede Gelegenheit, sich in den kalten, klaren Bergseen und Bächen des Gebirges zu waschen. Und ein warmer Zuber hier und dort ist der mit Abstand größte Luxus, den die Kräuterfrau sich gerne einmal leistet. In ihrem robusten, aus Leder gefertigten Quersack trägt Ysolde eine große Auswahl an Tiegeln, Töpfchen, Beuteln und Fläschchen mit sich, die wiederum gefüllt sind mit getrockneten, teils zerstampften Kräutern, Salben sowie Tränken. Auch bereits vorgefertigte Wundbandagen finden sich in ihrem Gepäck. Diese verkauft sie zu wahren Spottpreisen, die ihr gerade mal ihren Lebensunterhalt sichern. Denn ihre Ersatzmutter Anke Lämmerspiel hat sie gelehrt, dass anderen zu helfen ein hehres Ziel ist und weit mehr Erfüllung bringt als eine prall gefüllte Geldkatze.

Ysolde kehrt so wenig als möglich in der Herberge „Zum letzten Kamin“ ein. Und falls doch, dann tut sie dies fast immer aus Gründen ihrer eigenen Sicherheit, wenn sie zum Beispiel einen Sturm aufkommen sieht oder sich vor wilden Tieren schützen muss. Sie war mit der verstorbenen Wirtsfrau Milda Schmeckbier zwar nicht sonderlich eng befreundet, schätzte aber die zuvorkommende, aufmerksame sowie freundschaftliche Art der Frau. Als sie starb, bemerkte die Kräuterfrau die seltsame Veränderung, die mit deren Sohn Mertlin vor sich ging. Da Ysolde sehr selten in der Herberge einkehrte, war dies nur umso auffälliger. Und als dann noch der Wirt Matthes urplötzlich verschwand, hegte sie sofort einen schrecklichen Verdacht gegenüber seinem Sohn, der immer häufiger zu unerklärlichen, unbeherrschten Wutanfällen neigte. Allerdings vertraute Ysolde sich niemandem mit ihren diesbezüglichen Vermutungen an – und warum sollte sie dies auch tun? Sie kennt in der Herberge schließlich niemanden, der ihr so sehr am Herzen liegen würde, dass sie sich aus ihrer angenehmen Deckung wagt und sich womöglich auf einmal im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit sehen würde ... Sollte sie jedoch von jemandem im Vertrauen nach der „guten alten Zeit“ in der Herberge befragt werden, so wird sie das wenige Wissen, über das sie verfügt, zögerlich weitergeben.

Die Geschichten des ominösen „weißen Biests“ bringen Ysolde bestenfalls zum Schmunzeln oder abfälligen Stirnrunzeln. Sie ist absolut überzeugt davon, gäbe es eine solche geheimnisvolle Kreatur da draußen in den schneebedeckten, felsigen Weiten, dann hätte sie diese schon längst irgendwann entdecken müssen. Oder wäre von ihr gefressen worden.



**Habseligkeiten:** Wetterfeste Gewänder, Wollgugel, dicke Handschuhe, Lodenmantel, Wollumhang, Stiefel, Felle, wollener Schlafsack, Karren, kleines Zelt, Schnappsack, lederne Provianttasche, Zunderkästchen, Laterne, getrocknete Kräuter, diverse (Heil-)Salben, Wundbandagen, Buch „*Dagegen ist ein Kraut gewachsen*“, Maultier „**Grimald**“, langes Lederwams, Bauernwehr, Schleuder, Geldkatze (16 Goldmark, 5 Silberheller, 30 Kupferpfennige).

## Hartmut Hasenherz



*Dieser Mann ist von wahrlich stattlicher Gestalt und beeindruckendem Auftreten, jedoch in seinem tiefsten Inneren ein jämmerlicher Feigling durch und durch. Hartmut ist ein Schaumschläger, Blender und Betrüger, aber wer wäre so dreist, dies dem hünenhaften, breit gebauten und stets bedrohlich auftretenden Mann allen Ernstes ins Gesicht zu sagen? Der gerüstete, schwer bewaffnete Kerl mit dem eigentlich immer hochroten, mürrisch verzogenen Gesicht zieht nun bereits*

*seit einigen Jahren kreuz und quer durch das Königreich, bricht dort oftmals zumeist in kleineren Ansiedlungen in Gasthäusern aus dem nichtigsten Anlass einen Streit vom Zaun, bei dem er sein Gegenüber möglichst aus den schwächigsten Einwohnern des jeweiligen Ortes auswählt. Bei seinen gut einstudierten, mittlerweile zur wahren Meisterschaft vollendeten, theaterreifen Auftritten bekommen diese dann so gut wie immer weiche Knie und sind beim Anblick des wutschnaubenden, offensichtlich kampfstarken, zornentbrannten Gesellen nur allzu schnell dazu bereit, ihm einige Münzen in die Hand zu drücken, nur damit er sie nicht womöglich vom Leben zum Tode befördert oder zumindest gar derbe verprügelt. Mit dieser hinterlistigen Masche verdient Hartmut Hasenherz – der sich selbst als „Hartmut der Harte“ vorstellt – seinen Lebensunterhalt. Und er lebt eigentlich recht gut davon.*

*Der imposante Hasenfuß ist das erste Mal zu Gast in der Herberge und gerade noch dabei, sich ein passendes Opfer auszuwählen. Schon bei seiner Ankunft wird eigentlich allen Anwesenden klar (oder zumindest jenen ohne ausreichende Menschenkenntnis), dass dieser Bursche förmlich nach Ärger riecht. Barsch verlangt er bei Katterein nach Speis und Trank und blafft jeden mit seiner dunklen, rauchigen und vor allem unangenehm lauten Stimme an, der es wagt, ihm zu nahe zu kommen oder gar zu versuchen, ein Gespräch mit ihm zu beginnen. Natürlich setzt er sich alleine an einen Tisch und vertreibt nötigenfalls alle, die dort vorher schon gesessen haben. Dann sitzt er schweigend, mit verbissenem Gesichtsausdruck da und mustert die anderen Gäste mit einem entnervend starrenden Blick aus seinen eisgrauen Augen. Er ist auf dem Weg in Richtung Zamarr-Zanth, um dort mit seinen vermeintlichen Kampfkünsten zu prahlen. Natürlich hat er nicht ernsthaft vor, sich in der Zwergenfestung in Gefahr zu begeben. Ganz im Gegenteil wird er sich dort mit seinem üppig verdienten Geld erst einmal eine „verdiente“ Auszeit gönnen. Zuletzt war Hartmut „der Harte“ im kleinen Fürstentum **Mausen** im Südosten des Königreichs zugange. Aber sogar er bemerkte eines Tages, dass sich die Anzeichen für allgemeine Unruhe nicht mehr leugnen ließen und überschritt die Grenze gerade noch rechtzeitig, bevor sich dort einige Bauernaufstände*

ihre blutige Bahn brachen. Natürlich wird er – sofern er irgendwann Lust darauf verspürt – prahlerisch berichten, wie er rebellische Bauern links wie rechts seines blutgetränkten Weges niedergeschritten hat, als wären es lediglich Grashalme. Solche grimmigen Prahlerereien sind schließlich nun einmal ein maßgeblicher Bestandteil seines Auftretens. Und wenn die hoffnungslos aufgebrauchten Geschichten dann noch einen Kern Wahrheit beinhalten, umso besser! Zumal er wirklich nicht gerade wenige blutrünstige Szenen miterlebt hat, die einem Zuhörer wahre Albträume bereiten können. Denn die lokalen Fürsten in Mausen sind wirklich nicht zauderlich in ihrer Wahl der Mittel, wenn sie ihre rebellischen Untertanen bestrafen. Wer nur ausgepeitscht wird, bis ihm die Haut in Fetzen vom Rücken hängt, kann dabei noch von Glück sagen. Aber nicht nur die Weiler und Dörfer in Mausen hat der hünenhafte Prahlhans besucht, seine bewährte Masche erfordert es nämlich, nie allzu lange an einem Ort zu verweilen. Daher hat er bereits fast das gesamte Königreich und seine Fürstentümer durchreist, von **Kaldeheim** am Meer über **Brack** mit seinen hartherzigen Einwohnern, bis hin zur stolzen **Altmark**, in der einst Siegmunda zur ersten Königin gesalbt wurde. Hartmut Hasenherz ist viel intelligenter, als es den Anschein hat, seine Mutter hat wahrlich keinen tumben Tölpel großgezogen. Seine Menschenkenntnis in Zusammenhang mit einem erstaunlichen Talent zur improvisierten Schauspielerei, wiederum gepaart mit seiner extrem beeindruckenden Erscheinung, haben bislang bestens dafür gesorgt, dass er sich manch klimpernde Münze verdient hat, ohne allzu viel dafür tun zu müssen. Sieht man jetzt mal von seinen bösen Blicken und ab und zu lautstarkem Gebrüll vielleicht ab.

Der durchtriebene Hochstapler trägt fast immer eine abgenutzte Lederrüstung sowie ein angerostetes Kettenhemd mit einigen Löchern; auf seinem Kopf ruht ein ebenfalls ledernder Helm. Die Beschädigungen seiner Rüstung hat Hartmut allerdings größtenteils selbst vorgenommen, damit es so aussieht, als wäre er in viele Kämpfe verwickelt gewesen, aus denen er natürlich stets siegreich hervorgegangen ist. An seiner Seite hängt ein Streitkolben, stilvoll mit eingetrocknetem Blut „verziert“, daneben ruht ein Langdolch; ein Bastardschwert ist in einer Halterung mit Riemen an seinen Rücken geschnallt, so dass er die Waffe nötigenfalls rasch ziehen kann (was selbstverständlich eigentlich nicht passieren sollte – aber der Schein muss eben gewahrt werden). Dieser vermeintliche Kämpfer besitzt kein Schild. Hartmut hat das nicht nötig, da er „die meisten Gegner sowieso mit dem ersten Schlag tötet“. Sein treues (wenngleich altersschwaches) Pferd transportiert die übrige Ausrüstung, unter anderem wetterfeste Kleidung, aber ebenso weitere auffällige Waffen, darunter eine Mordaxt sowie eine Kriegsgeißel. Der Hüne stellt sich zumeist polternd mit der dramatischen Geschichte vor, wie er den angeblich unbesiegbaren **Zhavid Zahnebrecher** bei einem Arenakampf in Khrakovja mit bloßen Händen bezwungen hat. „Hat unter sich gelassen und geheult wie die jämmerliche Memme, die er nun einmal ist. Wahrlich, das hat meinen Ruhm in Khrakovja vortrefflich gemehrt.“ Durchschaut jemand allerdings sein aufschneiderisches Verhalten, stellt ihn ernsthaft zur Rede oder fordert ihn womöglich sogar zu einem Kampf heraus, dann wird Hartmut unzählige Ausreden vorschieben, um sich nicht erklären zu müssen. Einen Waffengang lehnt er schlichtweg ab, denn sein Gegenüber „hat gar nicht das Geld, um sich das leisten zu können“. Nötigenfalls sucht er heimlich schnell das Weite. So wie er das hin und wieder schon öfter tun musste, wenn die Wahrheit ans Tageslicht gekommen ist.



**Habseligkeiten:** Robuste Gewänder, Wollkotzen, Lederhandschuhe, schwere Stiefel, Radmantel, Polsterhaube, Decken, Feldflasche, Feuerstein und Zunder, Provianttasche, Wehrgehänge, alter Klepper „**Magni**“, Helm (gehärtetes Leder), lädierter Lederharnisch, rostiges Kettenhemd, metallene Arm- und Beinschienen, Armbrust, Köcher (8 Bolzen), Streitkolben, Bastardschwert, Langdolch, Mordaxt, Kriegsgeißel, Münzbeutel (93 Goldmark, 27 Silberheller, 8 Kupferpfennige).

## Wakka Kummerspeck



*Wakka ist nicht häufig in der Herberge auf dem Kollzacken zu Gast. Und eigentlich wundert sich so ziemlich jeder, wie er es eigentlich fertigbringt, hier herauf zu kommen, geschweige denn, es danach heil an Leib und Leben wieder nach Hause zu schaffen. Wo immer das auch sein mag, denn niemand konnte Wakka je entlocken, wo er eigentlich seine Bleibe hat. Ursprünglich stammt dieser offensichtlich überaus seltsame Mann aus dem Bergbauerdorf **Hockehole**, das in den tieferen Regionen des Kollzacken angesiedelt war. Dort wuchs Wakka als ganz normaler Junge auf, der schon früh lernen musste, dass das Dasein eines Bergbauern im Schatten des mächtigen Berges nicht einfach ist. Vor einigen Jahren wurde diese Ansiedlung jedoch überraschend von Bergkobolden überfallen und fast alle Bewohner flohen panikartig oder wurden bei der brutalen Attacke getötet. Nur Wakka blieb zurück. Während des Kampfes stürzte er jedoch schwer einen felsigen Abhang hinab und als er wieder zu sich kam, war er vollständig verändert. Seit diesem Moment konnte er sich nur noch stammelnd in wirren Halbsätzen verständlich machen, sein ganzes Verhalten wurde – um es zurückhaltend auszudrücken – „merkwürdig“. Unter anderem schien er nun auf einmal in der Lage zu sein, zutreffende Vorhersagen für die Zukunft zu machen. Er sah Dinge, die andere nicht sehen konnten, und besaß Wissen über Personen, die er niemals zuvor getroffen hatte. Allerdings ergab dies alles nicht sonderlich viel Sinn, war Wakka doch kaum noch dazu in der Lage, sein Wissen verständlich an andere weiterzugeben.*

*Als er schwer verletzt ins Dorf zurückkehrte, wüteten dort nach wie vor die Kobolde. Als sie sich ihm bedrohlich näherten, begann er jedoch urplötzlich, in ihrer Sprache mit ihnen zu reden! Er rief nach ihrem Schamanen, der schon nach kurzer Zeit entschied, dass dieser ungewöhnliche Mensch ganz offenkundig von ihrem kruden Götzen irgendwie „gesegnet“ worden war und darum auf gar keinen Fall getötet werden durfte. Ganz im Gegenteil: Der gesamte Stamm wurde angewiesen, Wakka Kummerspeck künftig zu beschützen, damit dieser im Gegenzug seine (wenn auch wirren) Vorhersagen zum Vorteil der Kobolde machen konnte. Und bislang hat dies erstaunlich gut funktioniert, da der Schamane die ominösen, dahergebrabbelten Weissagungen des bedauernswerten Mannes zumeist recht gut deuten konnte. Und dies ist letzten Endes auch das Geheimnis um den „wirren“ Wakka, wie er von den unwissenden Leuten, die ihm begegnen, gerne genannt wird. Er kann sich relativ sicher durch die Berge bewegen, weil stets einige Kobolde im Hintergrund verborgen sind, die ihm notfalls rasch (und meist unbemerkt) zur Hilfe eilen.*

*Als er schwer verletzt ins Dorf zurückkehrte, wüteten dort nach wie vor die Kobolde. Als sie sich ihm bedrohlich näherten, begann er jedoch urplötzlich, in ihrer Sprache mit ihnen zu reden! Er rief nach ihrem Schamanen, der schon nach kurzer Zeit entschied, dass dieser ungewöhnliche Mensch ganz offenkundig von ihrem kruden Götzen irgendwie „gesegnet“ worden war und darum auf gar keinen Fall getötet werden durfte. Ganz im Gegenteil: Der gesamte Stamm wurde angewiesen, Wakka Kummerspeck künftig zu beschützen, damit dieser im Gegenzug seine (wenn auch wirren) Vorhersagen zum Vorteil der Kobolde machen konnte. Und bislang hat dies erstaunlich gut funktioniert, da der Schamane die ominösen, dahergebrabbelten Weissagungen des bedauernswerten Mannes zumeist recht gut deuten konnte. Und dies ist letzten Endes auch das Geheimnis um den „wirren“ Wakka, wie er von den unwissenden Leuten, die ihm begegnen, gerne genannt wird. Er kann sich relativ sicher durch die Berge bewegen, weil stets einige Kobolde im Hintergrund verborgen sind, die ihm notfalls rasch (und meist unbemerkt) zur Hilfe eilen.*

Unter seinesgleichen wirkt der ehemalige Bergbauer jedoch fehl am Platze, kann er sich ihnen gegenüber doch wie gesagt kaum vernünftig verständlich machen. Normale Gespräche mit ihm sind schier unmöglich, seine urplötzlich meist lautstark hervorgestoßenen, unvorhersehbaren Äußerungen sind nicht nur unzusammenhängend, sondern haben vor allem mit dem aktuellen Geschehen um ihn herum nichts zu tun. Dann „sieht“ Wakka wieder einmal Dinge aus der Vergangenheit oder Zukunft, die er aber selbst dummerweise nicht wirklich zu deuten weiß. Denn der Sturz hat seinen Verstand leider maßgeblich beeinflusst, so dass er unter anderem seine ungewöhnlichen, blitzartig durch den Kopfhuschenden Visionen und das reale Leben nur noch schwer auseinanderhalten kann. Das führt nicht selten zu den bizzarsten Szenen und Konversationen, sofern sich jemand tatsächlich darauf einlassen möchte. Gebildete Menschen oder gar Priester würden vielleicht sagen, er habe Gesichte, aber das einfache Volk in den Bergen hält ihn schlicht und ergreifend für verrückt.

Wakka schafft es dennoch, ein einigermaßen normales Leben zu führen. In der Tat haust er nach wie vor im ansonsten völlig verlassenen Bergbauerdorf Hockehole und dort in einem der tristen Gebäude, welche größtenteils in die Felsen selbst hineingehauen wurden. Sein Gesicht ist oftmals seltsam verzerrt, vor allem dann, wenn er verzweifelt sowie angestrengt versucht, vernünftige Sätze zu formulieren. Bisweilen brabbelt er etwas von der „Brut des Bösen“, einer „alten dunklen Vettel“ oder dem „Stein der Qualen“ vor sich hin. Aber natürlich nimmt ihn niemand ernst oder macht sich womöglich sogar die Mühe, zu versuchen, seine vollkommen zusammenhangslos vorgetragenen Äußerungen in einen irgendwie sinnvollen Kontext zu bringen. Was zugegebenermaßen ziemlich schwierig ist, denn Wakka stammelt in unzähligen verschiedenen Sprachen vor sich hin, ohne jemals wirklich jemanden direkt anzusprechen. Will er etwas von seinem Gegenüber, so macht er mit Händen und Füßen darauf aufmerksam. Wakka trägt relativ saubere, aber stark abgetragene Gewänder in vielen Lagen übereinander, um Kälte sowie Nässe des Kollzacken gut zu widerstehen. Auffällig dabei ist vielleicht, dass einige davon recht primitiv gearbeitet sind und sicher nicht von einer menschlichen Hand angefertigt wurden. Dies sind natürlich jene Kleidungsstücke, die ihm von den Kobolden im Laufe der Zeit als Geschenke dargebracht worden sind. Wakka hat eine unbewusste, große Angst vor dem Wirt Mertlin Schmeckbier und wird immer versuchen, ihm so gut als möglich aus dem Weg zu gehen. Die Dinge, die Wakka bei dessen Anblick durch sein geistiges Auge spuken, sind einfach zu grauenvoll, um dabei ruhig zu bleiben. Kommt der Wirt in seine unmittelbare Nähe, dann versteift der seltsame Mann sich schlagartig und verstummt. Manchmal schaut Wakka dennoch in der Herberge vorbei, um sich von Kattarein oder Beroald Gegenstände geben zu lassen, die er dringend benötigt und bei seinen ungestümen Gönnern größtenteils unbekannt sind. Diese „bezahlt“ er dann mit kruden Schmuckstücken, kleinen Goldklumpen oder Rohedelsteinen (die er wiederum von den Bergkobolden erhält). Die beiden haben sich mittlerweile an diesen überaus merkwürdigen Mann der Berge gewöhnt und vor allem die ja recht abergläubische Schankmaid lauscht hin und wieder doch etwas länger seinen bizarren Äußerungen. Sie hat ihn irgendwie ins Herz geschlossen und hilft ihm, so gut sie eben kann.

**Habseligkeiten:** Abgenutzte, primitive (schmutzige) Gewänder, Fellüberwurf, Wollhandschuhe, Fellstiefel, Feuerstein und Zunder, grober Ledersack, Knotenstock, Messer, Stoffbeutelchen (Goldklumpen, Rohedelsteine).





## Lieselotte Unkuscheit

Man könnte Lieselotte Unkuscheit für eine nicht sonderlich gutaussehende Frau mittleren Alters mit einem ziemlich losen Mundwerk halten, die es problemlos schafft, in jedem Gespräch mit ihren oftmals unflätigen, spitzen Bemerkungen unangenehm aufzufallen. Sieht man sie sich jedoch ein wenig genauer an und lauscht ihrer ungewöhnlich dunklen, rauchigen Stimme, dann wird recht rasch klar, dass es sich bei „Lieselotte“ um einen Mann in Frauenkleidern, eingehüllt in eine wohlriechende Duftwolke sowie mit (meist) stark geschminktem Gesicht, handelt. Selbst wenn es nicht unbedingt ungewöhnlich ist, dass Männer in den zahlreichen Freudenhäusern des Königreiches (und darüber hinaus) ihre Dienste anbieten, so kommt es doch relativ selten vor, dass diese sich wie Frauen kleiden und versuchen, sich wie diese zu benehmen. Gerade Letzteres gelingt „Lieselotte“ zumeist nur schwerlich, zu sehr ist ihr Wortschatz von obszönen Begriffen geprägt, die „sie“ gerne und häufig von sich gibt. In Wahrheit handelt es sich bei dieser vermeintlichen Liebesdienerin um einen ziemlich grobschlächtigen Mann namens **Jorund Kohlhüpfer**, der seinem Tagwerk unter falschem Namen nachgeht. Er wuchs in einem unbedeutenden Dorf namens **Heitargroit** am Fuße des Kollzacken auf, das in nicht allzu weiter Entfernung liegt. Und tatsächlich ist der ungewöhnliche Mann gerade auf dem Weg dorthin, um seinen alten Eltern den alljährlichen Pflichtbesuch abzustatten. Jorund weiß, dass diese nicht gerade allzu erpicht darauf sind, dass er sie besuchen kommt, aber letzten Endes freuen sie sich dann doch zumeist, ihn zu sehen. Schon als kleines Kind hat er Gefallen daran gefunden, sich wie eine Frau zu kleiden, und dies hat sich über die Jahre nur noch stetig weiter verfestigt. Seine Mutter **Hildeborg** war zwar erstarrt, als sie dies das erste Mal bemerkte, ließ den Knaben aber gewähren. Ganz im Gegensatz zu seinem Vater **Berulf**, der den Jungen für diese „üble Marotte“ immer wieder mal derbe verprügelte. Irgendwann fand er sich dann aber ebenfalls damit ab – spätestens als er es müde wurde, die Hand gegen seinen hartnäckigen Sohn zu erheben. Die Geschwister des jungen Burschen neigten dazu, sein außergewöhnliches Verhalten möglichst zu ignorieren und behandelten ihn weitgehend normal, denn er war sich für keine noch so schwere Arbeit zu schade und wusste stets, ordentlich zuzupacken. Und letzten Endes mussten sie als einfache Ziegenhirten in erster Linie überleben – was machte es da für einen Unterschied, welche Art von Bekleidung ihre „Schwester“ trug? Schon seit der Kindheit bewundert Jorund das weibliche Geschlecht und neigt dazu, selbst offensichtlich wenig liebenswerte, abweisende Frauen auf ein Podest zu heben, wo er sie dann mehr oder weniger anbeten kann. Er fühlt sich stark zum anderen Geschlecht hingezogen, selbst wenn seine Dienste nicht ausschließen, sich anderen Männern hinzugeben. Da „Lieselotte“ ab einem gewissen Alter im Umfeld des Dorfes Heitargroit keine Zukunft mehr sah und Jorund wie so viele andere auch von den unzähligen Wundern der Zwergengstadt Zamarr-Zanth jenseits der Berge gehört hatte, entschied er sich eines Tages kurzerhand, dorthin zu ziehen. Und zumindest für ihn lohnte sich dieses Wagnis erstaunlicherweise: Denn wer Tag für Tag und Nacht für Nacht den

Tod vor Augen hat – und das ist bei den Einwohnern dort nun einmal der Fall, weil ihre Erzfeinde schier unermüdlich direkt vor den mächtigen Toren lauern – den zieht es hin zu allerlei rauschhaften Vergnügungen. Eben gerade so, als gäbe es kein Morgen. Dazu gehören auch solche, die eher exotischer Art sind. Jorund lernte sehr rasch, sich in den verwinkelten Gassen Zamarr-Zanths mit seinen verräucherten Kaschemmen, farbenfrohen Freudenhäusern und weiteren bizarren Etablissements zurechtzufinden, und begann langsam, sich dort ein neues Leben aufzubauen, bei dem seine Existenz als Frau eine ganz entscheidende Rolle spielte. Denn so seltsam es sich vielleicht anhören mag, Lieselotte fand schnell einige generöse Verehrer, die „ihr“ ein Dasein in bescheidenem Luxus ermöglichten. Vor allem die reiche zwergische Kauffrau **Karelia Schmiedekind** hatte einen Narren an dem rauen Menschen gefressen, der so sehr versuchte, aus seiner angeborenen Haut zu schlüpfen. Und so kam es, dass Karelia Jorund immer wieder mit kleinen, aber wertvollen Geschenken bedachte. Dieser indessen fand ebenfalls Gefallen an der nach außen hin so hart wirkenden Zwergin, in deren Innern aber offenkundig ein liebevolles, überaus weiches Herz schlummerte. Zwar sind die beiden offiziell noch kein Paar, aber sie haben sich definitiv nicht gesucht und dennoch gefunden. Darum überlegt sich Jorund ernsthaft, sein doch eher liederliches Gewerbe an den Nagel zu hängen. Dies wiederum gefällt dem Betreiber des Freudenhauses, in dem Lieselotte meistens ihrer Arbeit nachgeht, so gar nicht. Denn dort gilt die grobschlächtige, oft obszön fluchende Liebedienerin als außergewöhnliche Attraktion (zumindest für manche).

Der mittlerweile extrem abgebrühte Mann in Frauenkleidern hat in Zamarr-Zanth so einiges erlebt und ist daher nicht mehr allzu leicht aus der Fassung zu bringen. Von gefährlichen Überfällen in den Straßen hin zu brutalen Kneipenschlägereien, tollkühnen Diebstählen (von denen er anfangs selbst nicht gerade wenige ausgeführt hat), wilden Angriffen von Schraten oder Dunkelzwergen aus der Östlichen Ödnis, den ekstatischen Genuss verschiedener Rauschmittel und den Umgang mit den nicht immer angenehmen Kunden des Freudenhauses, ist Jorund alles gewöhnt. Dies hat ihn allerdings zu einem recht zynischen Menschen werden lassen, dem durchaus klar ist, wie die Welt um ihn herum beschaffen ist. „Passt du nicht ständig auf, so wirst du erbarmungslos aufgefressen“, sagte schon seine Mutter zu ihm, als er noch ein Kind war, und er musste sich mittlerweile eingestehen, dass sie damit Recht hatte. Diese Welt schenkt einem nichts. Auch aufgrund dieser ernüchternden Erkenntnis umgibt er sich seit geraumer mit einer schützenden Maske aus sarkastischer Selbstsicherheit, zum Ausdruck gebracht durch seine oft messerscharfen, verletzenden Bemerkungen. Und seine geschulte Menschenkenntnis erlaubt es ihm, die verborgenen Schwächen seines Gegenübers sehr rasch zu erkennen und diesen entsprechend in seine Schranken zu verweisen. Zumeist reicht es, sich mit seiner scharfen Zunge verbal zu wehren, aber selbst wenn es doch einmal zu einem Kampf kommen sollte, weiß Lieselotte bzw. Jorund sich zu verteidigen – die zahlreichen Prügeleien in den schäbigeren Gassen Zamarr-Zanths waren also beileibe nicht ganz umsonst.

Die einsame Herberge auf dem Kollzacken dient Jorund Kohlhüpfen für einige Tage als Unterschlupf, bis sich das schlechte Wetter gelegt hat und es sicher genug ist, die Reise hinab nach Heitargroiß anzutreten. Bis dahin wird sich Lieselotte wie einmal im Jahr üblich, genüsslich die jämmerlichen Gestalten zur Brust nehmen, mit denen sie notgedrungen hier untergebracht ist.





**Habseligkeiten:** Farbenfrohe Gewänder (zumeist in Gelbtönen), wetterfeste Reisebekleidung, Schellenbänder, kleine Phiolen (Duftwässerchen), Tiegel (Schminke), Schmuck, Satteltaschen und Zaumzeug, Reitpferd „*Hunila*“, Dolch, Schlagring, Geldgürtel (28 Goldmark, 22 Silberheller).

## Die Macht des Maadmoss

Tief unten in einem verborgenen Tal liegt das legendenumwitterte, sagenumwobene Grab des Giganten. Und in ihm wiederum ruht das unstill brodelnde, blubbernde, ölige, zähflüssige Maadmoss, von dem die Allermeisten glauben, es existiere gar nicht wirklich. Diese ominöse Substanz mit ihren zumeist negativen, stark schwarzmagischen Eigenschaften wird eigentlich dem Reich der Märchen zugerechnet oder eben jenen fabulösen Wundertaten, welche einst vor langer Zeit von Siegmunda vollbracht wurden, indem sie den magiebegabten Riesen Blozbarkhan niederrang und erschlug. Darum hat auch nie jemand, der recht bei Verstand und reinen Gewissens war, jemals ernsthaft danach gesucht. Doch was ist das Maadmoss wirklich? Um es zu „verstehen“, muss man so tief als möglich in sein Innerstes blicken – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn diese verfluchte Substanz ist weder lebendig noch tot, doch in ihr ruht eine verderbenbringende Macht ebenso wie eine bizarre Existenz, die womöglich dereinst die gesamte Welt verschlingen könnte. Doch noch schlummert das Maadmoss im Riesenjoch-Gebirge, eingelullt durch die immerwährende Kälte und eingesperrt durch die himmelhoch aufragenden Felswände ringsumher. In ihm regt sich jedoch etwas und beginnt, langsam aber unaufhaltsam, zu erwachen. Jahre, Jahrzehnte oder Jahrhunderte ... was bedeutet dies schon für ein solches widernatürliches Ding?

Nachdem der Riese Blozbarkhan – der von den unsterblichen, zauberkräftigen Titanen aus grauer Vorzeit selbst abstammte – noch vor der Gründung des Alten Königreiches niedergeworfen wurde und hinab in eine steile Schlucht stürzte, wo sein zermalmtter Leib aufgrund der immensen Wucht des Aufpralls die Berge ringsum erschütterte und die Landschaft selbst neu formte, begann sein Körper langsam zu verfallen. Durch die Kälte, die im Riesenjoch-Gebirge selbst in den Klüften und Tälern herrscht, dauerte dieser Prozess jedoch geraume Zeit. Sein Blut, das bei seinem schrecklichen Tod bereits in wahren Strömen aus ihm hervorgesprudelt war, vermengte sich dabei auf ungute Weise mit den Überresten des verwesenden Leichnams. Aufgrund der dem Körper nach wie vor innewohnenden, potenten Zauberkraft, entstand nach und nach jene Substanz, die heute als Maadmoss bekannt ist (bei jenen wenigen, die von ihrer Existenz wissen). Doch obwohl diese widernatürliche, schleimige Flüssigkeit schon bei ihrer Entstehung ein gewisses magisches Potenzial in sich barg, stellte sie noch keine Gefahr für ihre Umgebung dar. Dies änderte sich allerdings auf dramatische Weise, als die berühmte Nekromantin Raunhild Rußwurm die verborgene Schlucht fand. Sie hatte die seltsamen Geschichten in staubigen Pergamenten, die noch aus der Zeit Siegmundas stammten, ernst genommen und ahnte, dass selbst in den geborstenen Knochen Blozbarkhans noch eine gewisse Zauberkraft vorhanden sein konnte. Und da Raunhild immer auf der Jagd nach mehr magischer Macht war, erschien es ihr als gute Idee, ihr Glück mit den Legenden

vergangener Zeiten zu versuchen. Gemeinsam mit ihrer Schülerin Gretlin Grall machte sie sich auf die Suche nach einem verfluchten Ort, über den bestenfalls hinter vorgehaltener Hand und im Flüsterton gesprochen wurde. Und fand ihn schlussendlich. Was sie entdeckte, ließ selbst ihr schwarzes Herz erschauern ... Denn schon der erste Blick auf die schwarze, zähflüssige und irgendwie immer in Bewegung scheinende Substanz zeigt zweifelsfrei, dass der Maadmoss ganz und gar widernatürlich sein muss. Zähle Blasen zerplatzen an seiner Oberfläche, unerklärliche, quälend langsame Wellenbewegungen durchziehen seinen widerwärtigen Schleim, und er fließt an den ringsum liegenden, steilen Berghängen mit abscheulich tastenden Fühlern aufwärts. An manchen Stellen ragen große, weiße und vielfach zerbrochene Bögen aus der schwarzen Substanz, teilweise ebenfalls davon befleckt. Dies sind die Überreste des Rippenbogens von Blozbarkhan und damit der letzte Beweis, dass der Riese wirklich existiert hat. Sein geborstener Schädel wirkt zunächst wie nur ein weiterer, wenn auch annähernd rund geformter Felsen. Die leeren Augenhöhlen stieren in die Unendlichkeit. Die verdächtige Ähnlichkeit des Maadmoss mit der lebenden Finsternis ist beileibe kein Zufall. Denn der uralte, zaubermächtige Riese Blozbarkhan war bereits vor Urzeiten den Verlockungen dieser mystischen, unerklärlichen Wesenheit erlegen. Sie war ein fester Teil von ihm und verlängerte sein Leben auf geheimnisvolle, unguete Weise. Und nur darum konnte sich das widerwärtige Maadmoss überhaupt erst aus dem völlig zerschmetterten Leib des Riesen bilden ...

An diesem Ort gedeiht nichts, selbst die zäheste Pflanze muss alsbald zugrunde gehen. Daran ist weder die Kälte noch die fast ununterbrochene Finsternis in diesem engen Tal schuld. Die unmittelbare Nähe des Maadmoss hat eine todbringende Wirkung auf alle Lebewesen, die nicht durch Zauberei entsprechend geschützt sind. Unsichtbare Gase dünsten von seiner klebrigen Oberfläche aus, welche die Luft über ihm bei genauerer Betrachtung wie bei großer Hitze flirren lassen. Der tödliche Effekt tritt langsam ein, ist aber unaufhaltsam: Wer sich zu lange nahe bei dem bizarren dunklen See aufhält, der stirbt, selbst wenn er bemerken sollte, dass etwas ganz und gar nicht stimmt. Darum ist die Umgebung angefüllt mit den Gerippen von allerlei Tieren der Berge, aber ebenso Kobolden oder sogar Schratzen, die dumm genug waren, sich zu nähern. Es beginnt mit Schwindel und Schläfrigkeit, dann starker Übelkeit sowie Erbrechen. Blut rinnt schließlich in wahren Strömen aus allen Körperöffnungen, bis das Opfer qualvoll an Entkräftung stirbt. Seine Lebenskraft aber geht dann wiederum stets ins lauernde, gierige Maadmoss über. Berührt man die widerwärtige Substanz mit bloßer Haut, so ist der Effekt noch schrecklicher. Denn der schwarze Schleim beginnt sofort damit, sich mit unglaublicher Kraft festzusaugen und bedeckt schließlich langsam den gesamten Körper. Aus eigenem Antrieb ist es für so gefangene Lebewesen schier unmöglich, sich wieder loszureißen, und der gesamte Körper wird anschließend im Maadmoss aufgelöst. Die dabei entstehenden, extremen Schmerzen sind unvorstellbar. Auf diese Weise „ernährt“ sich das Maadmoss und nimmt dabei zusätzlich das Wissen seiner Opfer in sich auf. Es frisst, es lernt, es wächst. Seltamerweise verströmt diese todbringene Substanz einen angenehmen Duft nach frischen Blüten. Oder den süßlichen Duft von Verwesung? Es ist schwer zu unterscheiden. In ihrer zynischen Art hat Raunhild Rußwurm dem versteckten Tal den alten Namen *Stilloclanne* gegeben – denn die unheilvolle Stille des





Todes ist allgegenwärtig und daher fast schon überwältigend. Man kann der grausamen Schwarzmagierin ja vieles nachsagen – aber bei ihr muss alles seine Ordnung haben. Und Namen haben Macht.

Alles wurde weit schlimmer, als die Nekromantin damit begann, ihre unsäglichen Rituale unter Zuhilfenahme des Maadmoss-Vorkommens abzuhalten. Die der öligen Substanz latent innewohnende schwarzmagische Macht sowie ein winziger Nachhall des bösen Bewusstseins des Riesen Blozbarkhan wurde dadurch erweckt und entfaltete so schlussendlich das wahre Potenzial der widernatürlichen Masse. Da Raunhild und ihre willfährige, verschlagene Schülerin Gretlin keinerlei Skrupel kannten, um das Maadmoss für ihre eigenen dunklen Zwecke zu missbrauchen, korrumpierten sie es damit für alle Zeiten. Der Schwarzmagierin gelang es, mit Hilfe der Substanz ihre loyalsten Diener – die grauenvollen Draugar – zurück in ein unseliges Leben zu rufen, unter ihren eisernen Willen zu zwingen und sie mit immenser Macht auszustatten. Gemeinsam mit Gretlin Grall experimentierte sie außerdem geraume Zeit damit, Untote unter Verwendung von Maadmoss deutlich stärker, klüger und widerstandsfähiger zu machen. Neben vielen anderen, unsagbaren Schandtaten. Eine davon war, der einmaligen Substanz eigene Wächterwesen zu verschaffen, damit niemand außer den beiden finsternen Schwarzmagierinnen jemals in den Genuss seiner Fähigkeiten kommen sollte. Bei einer gefährlichen Zeremonie unter Verwendung ihres Blutes erschuf Raunhild Rußwurm somit die Wächter des Maadmoss, unsterbliche Kreaturen, die sie nach ihrem Willen formte und die auch nur ihren Befehlen gehorchen. Diese Wesen bestehen aus der Substanz des Maadmoss selbst und erscheinen immer dann, sobald sich jemand am schwarzen See in der Tiefe der Stilloclanne zu schaffen macht.

## Wächter des Maadmoss

*Sie sind ebenso unnatürlich wie jene mysteriöse Substanz, aus der sie geschaffen wurden und aus der sie voll und ganz bestehen: Die Wächter des Maadmoss. Erschaffen von Raunhild Rußwurm mittels finsterner Zeremonien in der Tiefe der Stilloclanne, ist die machtvolle Nekromantin auch die einzige Person, die ihnen Befehle erteilen kann. Da diese unsterblichen, nimmermüden Wachen sich erst dann manifestieren, sobald sie mit ihren unirdischen Sinnen lebendige Eindringlinge wahrnehmen, ist von ihnen anfangs natürlich nichts zu sehen. Nach kurzer Zeit aber schon beginnt der tiefschwarze, ölige See des Maadmoss an einigen Stellen Blasen zu werfen, und aus der unergründlichen Oberfläche erheben sich gleichsam gemächlich wie majestätisch die hochgewachsenen Leiber jener Wachposten, die nach dem Willen Rußwurms auf ewig ihren gut verborgenen, schwarzmagischen Schatz beschützen sollen.*

*Die sich somit aus der amorphen Masse des Maadmoss-Sees herausbildenden, schmierig-glänzenden Körper wirken annähernd menschenähnlich – doch bei genauerer Betrachtung sind sie alles andere als das. Rüstungsartige Auswüchse bedecken sie, das nicht vorhandene Gesicht wird von einer Art Maske bedeckt. Ihre Waffen bestehen ebenfalls aus Maadmoss und durchdringen nichtmagische Rüstungen mit erschreckender Leichtigkeit. Glänzende Schlieren des stets in Bewegung befindlichen Maadmoss schlängeln sich an diesen beunruhigenden Kreaturen empor, verlassen schließlich den widernatürlichen Körper und streben himmelwärts, nur um nach kurzer Zeit wieder kraftlos hinab in den schwarzen*



See zu platschen. Die Wächter des Maadmoss müssen weder Nahrung zu sich nehmen noch schlafen, Regungen wie Furcht oder Mitleid sind ihnen gänzlich unbekannt. Auch Schmerzen sind ihnen fremd. Sie sind jedoch nicht klüger als die schwarze Masse, aus der sie bestehen, verfügen also bestenfalls über eine rudimentäre, instinktive Intelligenz und werden eher durch den Drang angetrieben, sich selbst zu schützen und an der Lebenskraft jener beklagenswerten Wesen zu nähren, die sich in ihre nähere Umgebung verirren. Herkömmliche Waffen verursachen keinerlei Schaden, die ölige Substanz der Wächter schließt sofort sämtliche „Wunden“, die dadurch verursacht werden. Zauberei – und hierbei vor allem Angriffszauber – betreffen diese seltsamen Kreaturen zwar durchaus, aber selbst wenn sie dadurch so viel Schaden hinnehmen würden, dass das Maadmoss ihre menschenähnliche Form nicht mehr beibehalten kann und der Wächter in sich zusammenfällt, so bildet sich doch kurze Zeit später bereits ein neuer Körper, um dessen Platz einzunehmen. Immerhin schreckt der schwarzmagische, ölige Stoff vor geweihten Waffen zurück und versucht, diese möglichst zu meiden. Die Wächter werfen keinen Schatten und

ihr Anblick löst bei vielen Lebewesen eine tief sitzende, irrationale aber schier überwältigende Furcht aus. Zum Glück können sie sich nicht allzu weit von jener Ursprungssubstanz entfernen, aus der sie entstanden sind – tun sie dies dennoch, so verlieren sie rasch an Solidität, bis sie schließlich zu einer blubbernden Pfütze Maadmoss verkommen, die langsam zurück in Richtung des schwarzen Sees fließt, um sich wieder mit diesem zu vereinen.

Obwohl die bizarren Wächter im Stilloclanne über keinerlei echte Sinnesorgane verfügen, so scheinen sie doch ihre Gegner mit einem entnervenden, alles durchdringenden Blick anzustarren. Tatsächlich „sehen“ sie auch Geschöpfe, die unsichtbar oder ätherisch sind. Diese Kreaturen verfügen über extrem gute, durch dunkle Zauberkunst erzeugte sowie unterstützte Sinne, mit denen sie weit mehr wahrnehmen können als die allermeisten Lebewesen.

**Besonderheiten:** Wächter des Maadmoss sind weder tot noch lebendig. Sie sind gegen alle psychologischen Effekte immun, ebenso gegen diverse Zaubersprüche (z. B. Illusionen).

Solange Wächter des Maadmoss sich innerhalb oder in unmittelbarer Nähe des schwarzen Sees aufhalten, können sie von herkömmlichen Waffen nicht verletzt werden. Magische Waffen verursachen normalen Schaden, dieser wird aber durch das Maadmoss rasch regeneriert. Geweihte Waffen oder entsprechende Mirakel verursachen doppelten Schaden.



# Zusätzliche Abenteuer-Handouts

Wahrlich, das Herz klopft mir heute im Leibe. Denn meine liebe Mutter hat zu mir gesprochen. Wohl aus der Welt, die da nach der unseren kommt. Anders kann und will ich es mir nicht erklären. Ich hatte erneut einen heftigen Streit mit meinem Vater, nur schwer konnte ich an mich halten! Schon bald soll er sein blutiges Ende finden und mir nicht mehr im Wege stehen. Meine Mutter unterstützt mich, berät mich sogar bei meinem Plan. Sie klingt nicht mehr so wie früher, doch bin ich mir sicher, dass es nur sie sein kann, die mir mit ihren weisen Ratschlägen beisteht. So wie früher ... Schon bald werde ich sie besuchen, hoch oben in ihrem Heim im Kolgaken. Sollte ich das merkwürdig finden? Nein! Zu lange schon habe ich mit meinem Schicksal gebödelt, hat mich das Glück keines Blökes gemühdigt. Es war also nunmehr höchste Zeit, dass das Blatt sich wendet. Und wie es sich gemendet hat. Für einige kleine Dienste wird meine Mutter mir helfen und sie hat mir versprochen, mir ein ganz besonderes Geschenk zu machen. Ich kann es kaum noch erwarten. Und bald schon, sobald mein Vater endlich fort ist, werde ich mich daran machen, von hier zu verschwinden wie Eis, das in der Sonne schmilzt. Und werde keine Spuren zurücklassen.

Was für ein Geschenk! Endlich habe ich meine verdammte unsichtbare Sonnenin das erste Mal erblickt. Ja, zunächst war ich erschrocken, auch ob des unheimlichen Ortes unter Eis und Fels, wo sie die Ewigkeiten überdauert und nur auf mich gewartet hat. Und ich sah auch den prachtvollen Monolithen meines neuen Heisters, dem ich getreulich dienen will. Macht versprach sie mir, und Gold! Wir besprachen meinen Plan, wie ich dem gierigen Monolithen endlich meine Opfer zuführen würde. Und bevor ich ging, da gab sie mir mein Geschenk. Einen Talisman, der mich beschützen wird, was auch immer ich tue, wo auch immer ich bin. Von nun an werde ich ihn immer an einer Kette unter meiner Kleidung tragen. Niemand darf ihn sehen! Er ist kalt, aber ich spüre bereits, wie seine Stärke mich durchdringt. Nun kann mich wahrlich niemand mehr aufhalten. Kein Gott und erst recht kein Mensch!

Vatter ist tot! Das Fieber hat sie dahingerafft. Was es letzten Endes  
mir klüch war, das weiß ich aber nicht. Zu selten kommt jemand hier  
herauf, um Kranke zu besuchen. Bei den Töttern! Hätte sie gerettet werden  
können? Nicht einmal Hainard, der alte Kurpfuscher aus Craminberg, hat es  
für notwendig befunden, nach ihr zu sehen. Und seiner Kräuter haben  
nicht gewirkt. Sie hat nun also endlich ihren Frieden gefunden, nachdem  
sie sich so lange gequält hat. Nicht nur mit ihrer Krankheit, nein, auch mit  
ihrem Gemahl, meinem vermaldeiten Vater. Und dennoch - sie hat mich  
nunmehr ewigglücklich mit ihm allein gelassen. Allein mit ihm unter dem  
mitleidlosen, eisigen Himmel.

Bei den Töttern, wie ich den alten Mann hasse! Er hält mich hier fest, gegen  
meinen Willen. Was soll ich hier oben, am Rande der Welt! Das soll mein Leben  
sein? Tag für Tag bis spät in die Nacht hinein schufte für einen erbärmlichen  
Hungerlohn. Ich muss hier weg. So bald als möglich. Aber mir fehlt die nötige

Paraschott. Jeden Tag, wenn ich die reichen Pfefferäcker, die tumben  
Harrenesel und die vermaldeiten Lungenklaffer im Gasthaus aufs Neue  
ertragen muss, wünsche ich ihnen die Pest an den Hals. Sie können gehen,  
wohin sie wollen, und tun, wonach es ihnen verlangt. Und ich bin hier  
gefangen! Versucht sein die diese räudigen Tellerker!

Am liebsten würde ich den Alten einfach erablagen. Einfach genug wäre es  
ja, denn er ist schwach und gebrechlich geworden. Längst vorbei die Zeiten,  
wo er mich züchtigen konnte. Und ihn dann ruzs in einer der vielen  
tiefen Klüfte des Kolzacken verschwinden lassen. Allein, wie stell ichs an?  
Wie soll ich das den Obrigkeiten erklären, wenn die Fäste Fragen stellen und  
es ihnen abfallen zutragen? Zu nahe der alte Wachturm, zu nahe eine drohende  
Kerkerzelle. Sie könnten mich in kaltes Eisen legen, sollte ich meine  
unstaten Gedanken wahrlich irgendwem in die Tat umsetzen. Sicher fällt  
der Verdacht zuerst auf mich, es ist leider allgemein bekannt, dass wir uns  
fortwährend bis aufs Blut streiten. Und wie an klingende Hingzen  
herankommen, damit ich hernach endlich von hier fort kann? Mein Vater  
hat niemals genug gepart, als dass es mir reichen würde. Ich will nicht leben  
wie ein Hungerleider. Allerdings, wenn ich sein Verschwinden auf ein  
wildes Tier, oder besser noch, ein Ungetüm des Gebirges schieben könnte! Das  
dann ja vielleicht auch noch andere Reisende ums Leben und mir damit  
deren Abseligkeiten bringt! Ich muss darüber nachdenken.

Diese Stimme! Immer diese bekende, rüsternde, abneichelnde Stimme!  
Wenn ich wache, wenn ich träume. Manchmal denke ich, ich träume nur  
noch. Ist es gar ein Alptraum? Aber sie verspricht mir so vieles. Macht Sold  
Aber vor allem, dass ich endlich von hier weg kann. Weg von diesem  
hassenswerten Dassin in einer eisigen Öde, in der es nichts gibt außer  
Sturm, Schnee und Felsen. Sie will mir helfen, all meine Lide zu  
verwirklichen. Was akert es mich da länger, ob es mir klüch der Geist  
meiner Mutter ist, der zu mir spricht! Denn daran glaube ich langsam nicht  
mehr. So lange es mir gelingt, die feisten Reisenden um ihre Hobe und um  
ihre Leben zu bringen und mir damit die Paraskaft zu verschaffen, die ich  
brauche, um endlich ein anständiges Leben zu führen, will ich alles tun, was  
notwendig ist. Was kümmern mich ihre jämmerlichen Leben? Sie haben es  
nicht besser verdient. Die Welt wird besser ohne sie dran sein. Warum  
verschauen ich sie so? Die Antwort scheint mir einfach zu sein. Sie haben  
alles das, was mir schon immer verwehrt wurde. Da ist es mir gerecht,  
dass ich mir nehme, was mir zusteht. Und das werde ich. Mein Plan  
nimmt immer klarere Formen an. Wie gut mir, dass die Leute, die hier  
einkehren, zumieist ohnedies obergläubische Narren sind. Das spielt mir  
vortrefsch in die Karten. Sie werden mir förmlich aus der Hand fressen,  
wenn ich ihnen die Bestie präsentiere. Und selbst dafür Sorge, dass die  
grausigen Geschichten um die Untaten dieses Ungeheuers gar vortrefsch  
meine Absichten verabschiern. Bald schon werde ich in Sold baden! Und das  
wird endlich mein Ausweg aus dieser Einöde sein. Ich kann es wahrlich  
kaum noch erwarten. Doch muss ich weiter gedulbig sein, so schwer mir  
dies auch fällt. Denn es gibt kein Zurück.

Es ist getan! Ich habe mein erstes Opfer dargebracht. Und damit den Grundstein  
für meine glorreiche Zukunft gelegt. Denn sein all sein Hab und Gut sind  
mein, vor allem aber seine Hingzen füllen nun gar herrlich schwer meinen  
Selloxkel. Welch eine Freude. Und diese übermügt weit ein paar wenige  
Semissensbiase, die mich zunächst noch geflagt haben. Aber da dieser Possenreißer  
Ekarinus einmal zu viel einen Narren aus mir gemacht hat, war es nur  
angemessen, dass er noch meinem Vater von meiner Hand das Leitliche gesegnet  
hat. All die Narretei hatte rasch ein Ende und jetzt habe ich Wahrlich, so gefällt  
mir das. Nun warte ich ein Weibchen, dann erscheint das Priest erneut